

## Человек, создающий игру. Восприятие игры ее создателем и играющим

Сделанная творческая работа никогда не исцелит  
лежащий в ее основе недостаток ощущения самости.

*D.W. Winnikott*

Феномен игры до сих пор привлекает исследователей. Уже осмыслены социальный, культурный, антропологический и онтологический аспекты игры. В своем поиске индивидуального, субъективного начала игры я обращаюсь к исследованию человека-творца, создающего игру, и склонна полагать, что наиболее часто этим создателем становится индивидум, обособленный, насколько это вообще возможно при социокультурном существовании человека, выделяющий себя среди других. Он организует свое время тремя способами: путем деятельности, путем фантазии, или же совмещает их в игре. Наверное не найдется такого человека, который никогда не чувствовал хотя бы на уровне смутного ощущения свою принципиальную уникальность.

Игровое творчество свойственно людям, в жизни которых игр недостает. Именно в творческом акте человек пытается найти и выразить себя. Дискуссия об успешности и полноте этих попыток интересна, но не принципиальна для данного исследования. Человек создает игру не от переизбытка игры в его жизни, а как раз наоборот! С одной стороны есть люди, которые играют в игры, именно играют в них, воспринимая как непосредственную данность. С другой стороны- человек создающий игру, воспринимающий акт ее творения как личностно необходимую, духовную, а по сути своей истинно человеческую потребность.

Известно, что чаще всего в игры играют люди, потерявшие душевное равновесие; в целом можно сказать, что чем больше встревожен человек, тем упорнее он играет. Однако теория игр, развитая Й. Хейзинга и Э. Берном предполагает и обратный вариант, когда человек не играет в игры, а создает их. Говоря о процессе создания игры, я считаю необходимым ограничить круг игр, о которых идет речь, настольными играми. Мир игр настолько многогранен, что было бы смешно пытаться охватить его в одной работе. Под процессом создания игры в данном исследовании я подразумеваю максимально индивидуализированный, насколько это возможно при жизни в обществе, творческий акт.

Трудно представить, что человек может создать что-либо, не опираясь на предшествующий опыт. В связи с этим определяющую роль в создании игр получают те игры и сценарии, которые человек воспринял в детстве.

Интересно, что игры передаются от поколения к поколению. Любимая игра каждого человека уходит корнями в прошлое – к его родителям, дедам и бабушкам. В свою очередь, если не последует вмешательства извне, человек может передать свои игры, наряду с другим накопленным опытом и традициями будущим поколениям. Таким образом, анализ игр обретает историческую глубину, обращаясь в прошлое на сто лет и надежно проецируясь в будущее, по крайней мере, на пятьдесят лет. При передаче от одного поколения к другому, игры могут изменяться или утрачивать интенсивность, но при этом прослеживается отчетливая тенденция вступать в брак с людьми, играющими в те же или по крайней мере родственные игры.

В качестве друзей, партнеров и родственников обычно выбирают тех, кто играет в такие же игры. Поэтому «типичный представитель» любого общественного круга покажется чужаком и чудачком членам другого сообщества. Напротив, человек, который меняет свои игры, рискует стать отверженным «своими», но обнаружит, что «другие» стали принимать его как своего.

Игра определяет очень многое в жизни человека, начиная от сценариев поведения и до круга общения. Не странно, что и при создании игры человек ориентируется прежде всего на свою игру. Наиболее частой игрой, которая может послужить основанием для создания других игр, является довольно широко известная в психиатрической практике игра «Я вам

покажу». Эта игра наиболее часто встречается среди людей, ощущающих неустранимую духовную потребность создавать игры. Данное явление обусловлено осознанием жестких правил и порядков жизни, в которые человек вынужден постоянно вписываться. Герой с установкой «Я вам покажу» постоянно что-то показывает и доказывает, он стремится стать лучше, стремиться к лидерству. Интуитивно угадывая жесткость правил предлагаемой игры, многие просто отказываются не то чтобы играть, но и общаться с человеком, для которого эти правила являются основными, а потому непреклонными.

В повседневной жизни установка «Я вам покажу» определяет социальный статус, цели и идеалы личности. В игре, созданной на этой основе, фраза «Я вам покажу» принимает тотальный характер.

Создавая игру, человек постепенно привносит в нее свою любимую роль, которую он исполняет в жизни. Но в масштабах игры роль принимает гипертрофированный характер. Она уже не ограничена рамками действительности, ролями и правами других людей, ведь игра изначально создается как достаточно замкнутое, отделенное от мира социальное и временное пространство. В игре непреложными остаются только ее правила, нарушения которых может лишить человека права участвовать в игре, что часто не несет каких-либо последствий в обычной жизни. Таким образом, чаще всего человек вторично утверждает в своей роли в мире созданной им игры.

Если создатель продолжает выглядеть в ней убедительно – то есть если он не встречает антагонизма или только укрепляется в ответ на антагонизм и получает одобрение со стороны некоторых людей, то процесс творения продолжается с большим энтузиазмом. Чем ближе создаваемая игровая реальность к жизненной ситуации ее творца, тем более убедительной представляется игра. Это не случайно, ведь по сути дела новая игра является моделью существующего мира и отношений в нем. Вовлеченность же творца в эту модель лишь помогает ему «не наврать».

В результате создатель игры оказывается в ситуации, когда в реальной жизни навязывать свои правила проблематично, в то время как в игровом пространстве эта возможность может быть реализована. Создание игры теперь понимается им как возможность сохранить свою лидерскую социальную позицию, не меняя при этом основ функционирования повседневности.

Создавая настольную игру, человек имитирует реальную ситуацию в ограниченном игровом пространстве. Создатель, как правило, рассчитывает на то, что люди часто используют игру как организатор времени и готовы с радостью поиграть, чтобы убить скуку или отвлечься от дел. Польза, которую несет в себе игра для тех, кто согласится принять в ней участие, очевидна. С потенциальных участников снимается основной вопрос, терзающий постоянно: чем занять время? Причем дополнительным плюсом является и то, что игра не подразумевает какие-либо усилия. Выигрыш, который получает в процессе игры ее создатель, менее очевиден, но он гораздо более ценен для человека, поскольку раньше с ним никто не играл по его правилам. А в имитированной и по сути лишь слегка замаскированной ситуации его правила готовы принять многие. Создатель игры оказывается в положении не только человека наиболее осведомленного в правилах, тактике и стратегии этой игры, а, следовательно, имеющий большой шанс на выигрыш, более того, творец становится своеобразным богом «здесь и сейчас». Он может менять уже оглашенные однажды правила, и никто не сможет помешать ему сделать это, в то время как в реальности его действия сочли бы недопустимыми. Создатель игры является воплощением и гарантом правил и обладает полной властью над ходом игры и ее результатом, а значит, и играющими.

Конечно, можно предположить ситуацию бунта, когда кто-либо из играющих замечает откровенный произвол автора. Могут даже начаться споры о том, «меняют ли коней на переправе», но исход подобной дискуссии как правило предопределен. Бунтовщик просто напросто изгоняется из игры. В этом случае он уже не имеет никакого влияния ни на оставшихся играющих, ни на процесс игры. Правила функционирования игровой реальности

при этом не меняются, поскольку остальные играющие предпочитают мириться с существующим порядком, нежели существовать вне его в одиночестве.

При глубинном рассмотрении игры и ее значения для создателя и играющих, то становится очевидно, что игра не предполагает какую-либо забавность или несерьезность в отношении к ней участника или создателя. Даже футбол и другие спортивные игры могут быть совсем не забавны, а сами игроки – предельно серьезными и угрюмыми; а азартные игры могут завести игроков очень далеко, вплоть до фатального исхода. Использование слова «игра» не должно вводить в заблуждение. То же относится к слову «играть», как могут подтвердить все, серьезно игравшие в покер или «игравшие» на рынке ценных бумаг. Чем могут закончиться некоторые серьезные игры, хорошо известно антропологам. Но что бы ни являлось результатом игры, она не теряет для человека своей ценности. Играющие изначально идут на риск, подчиняясь правилам игры, творец же игры создает ее, в принципе не задумываясь о тех последствиях, к которым она может привести. Для создателя его игра это порой единственный способ интегрироваться в игровую реальность других людей и поиграть с ними по своим правилам.